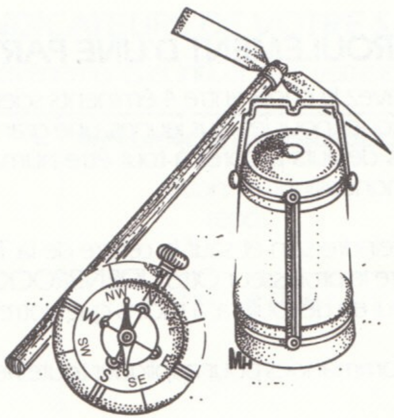

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE
UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE
M.H.

PRESENTATION

"VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE" est le LOGICIEL d'une aventure captivante parsemée de jeux d'arcades passionnants, tous plus surprenants les uns que les autres, ouvert aux aventuriers épris de l'inconnu, de découvertes et du désir de liberté.

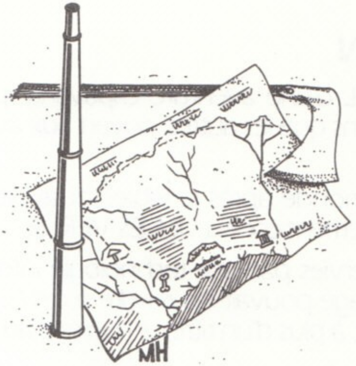
C'est un hommage rendu à l'auteur, le plus traduit au monde après la Bible, toutes littératures confondues. Il s'agit bien sûr de l'écrivain français universellement connu : JULES VERNE.

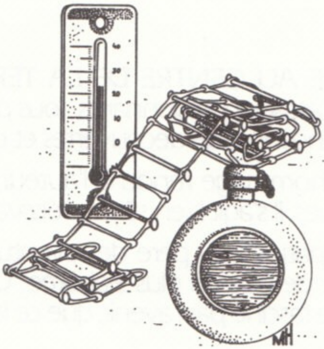
Les anticipations du père de l'aventure moderne, sont servies par une technologie informatique de pointe de plus en plus élaborée ; Quel plus bel hommage pouvait-on rendre à cet homme du XIXe siècle fasciné par l'avenir, que ce logiciel unique qui est, à plus d'un titre, un hymne au progrès ?



COMMANDES

PC	Déplacement : curseur Validation : touche ESPACE ou ENTER Possibilité de redéfinir les touches du clavier
ATARI ST AMIGA	Tout à la souris



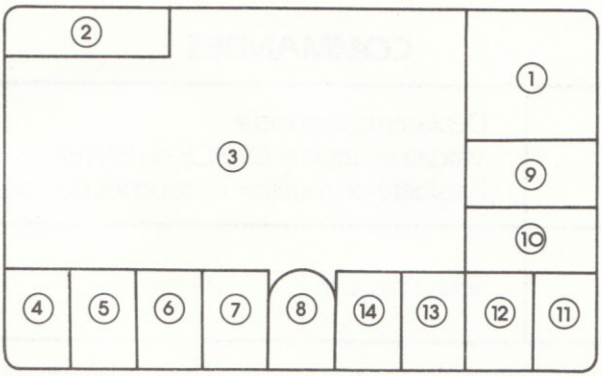


DEROULEMENT D'UNE PARTIE

VOTRE PERSONNAGE : vous avez le choix entre 4 éminents scientifiques ayant des personnalités fort différentes, des qualités physiques pour les plus jeunes, une grande intelligence de réflexion pour les plus vieux, mais aussi certains défauts propres à tout être humain. Que voulez-vous, tout n'est pas parfait dans le meilleur des mondes.

VOTRE BUT : c'est bien sûr d'atteindre sain et sauf le centre de la Terre, pour prouver au monde la bonne foi de votre illustre confrère le professeur Otto LIDENBROCK. Et aussi de profiter un peu de la grande renommée scientifique qui en découlera, à moins que votre modestie ne vous en empêche.

VOS MOYENS : un tableau de commandes pour appliquer toutes les décisions mûrement réfléchies par votre génial cerveau.



DESCRIPTION DU TABLEAU DE COMMANDES :

1 - Votre superbe portrait frais et rayonnant, tout au moins au début.

2 - La date et l'heure qui vous permettront de vous situer dans le temps, et de tenir un carnet de bord des événements.

3 - Une carte en coupe de votre itinéraire établi lors de la première expédition comportant des zones à éviter et des buts à atteindre.
Une seconde carte, maritime celle-là, apparaissant au moment voulu comportant des directions de vent possibles et des zones à éviter.

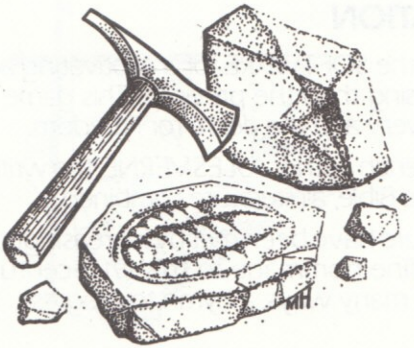
LES INDICATEURS DE VOTRE SANTE :

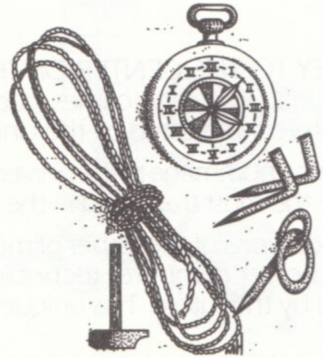
Influencés par vos décisions, les événements et influençant votre état général :

N°	INDICATEURS	INFLUENCES FAVORABLES	DEFAVORABLES
4	NOURRITURE réserves : 1 mois	rationnement repos	temps efforts physiques
5	EAU réserves maximales 10 jours	recherche d'eau	temps efforts physiques maladresse dans la recherche d'eau trop de repos
6	VITALITE	nourriture eau soins repos	efforts physiques trop de rationnement incidents accidents
7	PHYSIQUE	soins repos	blessures
8	ETAT GENERAL	les 4 indicateurs cités précédemment s'ils augmentent	les 4 indicateurs cités précédemment s'ils baissent LA MORT

LE CHOIX DE VOS ACTIONS:

N°	ACTIONS	BUTS	PRESENTATION	MANIEMENT
9	S'ELOIGNER et REVENIR vers l'Islande MONTER DESCENDRE	se rapprocher du centre de **la Terre**		textes contenant des indices de position qui permettent de baliser son itinéraire sur la carte du tableau de commandes
ces 4 directions combinées avec celles du vent permettent de diriger l'embarcation sur la mer				
10	CHERCHER DE L'EAU	pour ne pas dépérir de soif	jeu d'arcade	remplir votre petit seau de gouttes d'eau avant que l'infiltration ne soit épuisée
11	SE REPOSER	pour ménager sa forme et sa vitalité	chronomètre	sélectionner à l'aide du curseur un temps de repos
12	SE SOIGNER	pour ménager sa santé physique	tableau de soins et trousse de secours	après diagnostic sélectionner la quantité de soins à apporter
13	SE RATIONNER	économiser sur les vivres et l'eau	une jauge	sélection du taux de rationnement choisi
14	ETUDIER	connaître sa profondeur dans la croûte terrestre	un tableau de connaissances géologiques et des échantillons du lieu	comparer roches et fossiles et possibilité de baliser son itinéraire sur la carte du tableau de commandes





LES JEUX D'ARCADE : différents jeux d'arcades peuvent survenir n'importe quand, une attaque quelconque de reptiles ou encore une catastrophe naturelle à éviter. Quoi qu'il en soit, un bon conseil soyez toujours au plus haut de votre forme physique et morale.

REMARQUES-AVERTISSEMENTS :

- en cas de disparition prématurée, il est possible de recommencer l'aventure en passant le prologue rapidement,
- il est clair que possédant une réserve de nourriture d'un mois, l'aventure ne pourra excéder un temps beaucoup plus long,
- on appelle indices de position, tous les renseignements trouvés sur son chemin (objets, zones naturelles particulières, etc.) qui permettent de se situer sur la carte par rapport à l'itinéraire emprunté par l'expédition précédente,
- attention lors du positionnement de votre balisage sur la carte, vous en êtes le seul responsable. La ressemblance de la plupart des lieux souterrains peut être trompeuse,
- attention, à l'état précaire de votre santé, qui peut provoquer de bien désagréables surprises.

A VOUS DE JOUER

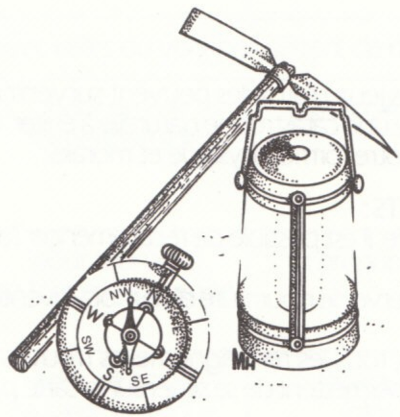
Nous vous souhaitons bonne chance
et soyez brillant car JULES VERNE vous regarde.

PRESENTATION

"JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH" is the SOFTWARE for a captivating adventure full of fascinating arcade games, each more surprising than the previous. This game is a must for adventurers interested by the Unknown, Discovery and the desire for Freedom.

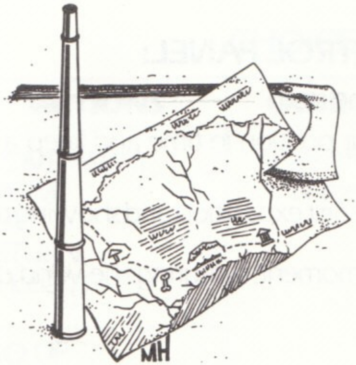
This game is a hommage to the universally known french author JULES VERNE, the writer whose works are the most translated in the world after the Bible, all literature combined.

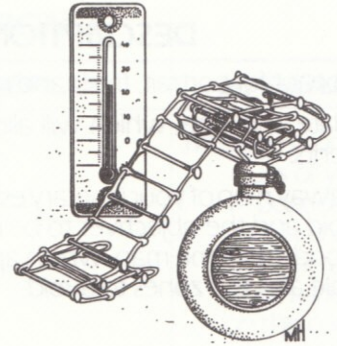
The expectations of the father of modern adventure have been met by increasingly complex state-of-the-art computer technology. This is a fine hommage to this 19th-century writer fascinated by the future. This unique software is, in many ways, a hymn to progress.



COMMANDES

PC	Movement : curser Validation : SPACE bar or ENTER Possibility of redefining keyboard keys
ATARI ST AMIGA	Control by mouse



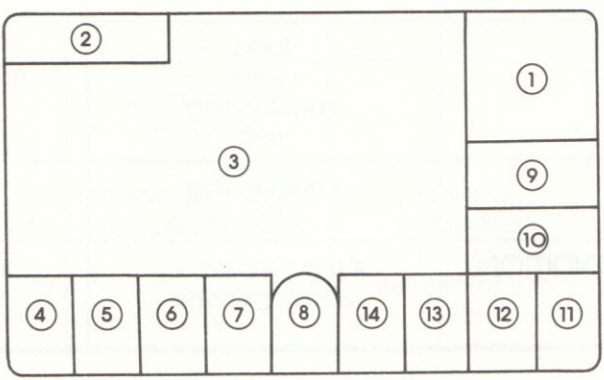


GAME

CHOOSE A FAMOUS SCIENTIST: You may select among 4 eminent scientists with very different personalities, with physical qualities for the young and great intelligence for the old, but also with the usual human character defects since everything is not perfect even in the best of worlds.

YOUR OBJECTIVE: to reach the center of the earth safe and sound in order to prove to the world the theory of your illustrious colleague, Prof. Otto LIDENBROCK. And also benefit from the resulting great scientific renown, unless you are too modest.

YOUR EQUIPEMENT: a control panel to apply all of the mature decisions made by your clever brain.



DESCRIPTION OF THE CONTROL PANEL:

1 - Your beautiful portrait, fresh and radiant. At least at the start.

2 - The date and time, which will allow you to find your position in time and keep a logbook of events.

3 - A cutaway map of your itinerary established during the first expedition and showing the zones to avoid and the objectives to be reached.
A second, maritime map, which appears at the right moment, featuring the wind directions possible and the zones to avoid.

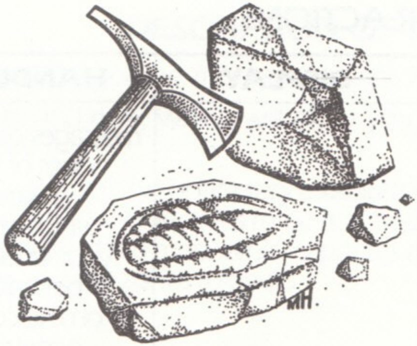
HEALTH INDICATORS:

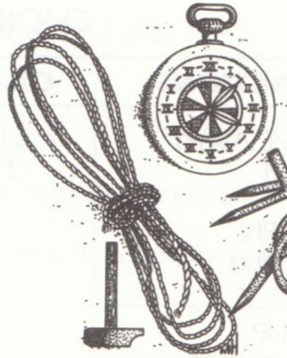
These are influenced by your decisions and events, and influence your general condition:

Nº	INDICATORS	FAVORABLE INFLUENCES	UNFAVORABLE INFLUENCES
4	FOOD: 1 month of reserves	rationing rest	time physical effort
5	WATER: 10 days maximum reserve	search for water	time physical effort error in the search for water too much rest
6	VITALITY	food water conditioning rest	physical effort too much rationing incidents accidents
7	PHYSICAL	conditioning rest	wounds
8	GENERAL CONDITION	if the 4 indicators above increase	if the 4 indicators above drop DEATH

CHOICE OF YOUR ACTIONS:

N°	ACTIONS	OBJECTIVES	DISPLAY	HANDLING
9	MOVE AWAY FROM and RETURN to Iceland GO UP GO DOWN	reach the center of the earth		messages containing clues of your position, which enable your itinerary to be marked on the control panel map
These 4 directions, combined with those of the wind, enable the boat to be steered on the sea				
10	SEARCH FOR WATER	to avoid perishing from thirst	arcade game	fill your pail with drops of water before the spring dires up
11	REST	to maintain shape and vitality	chronometer	choose a rest time using the curser
12	HEALTH CARE	to maintain physical health	health panel first-aid kit	after diagnosis, choose to amount of health care to provided
13	RATIONING	save on food and water		selection of rationing chosen
14	STUDY	known your depth in the earth's crust	a table of geological formations and samples of the site	compare rocks and fossils with the possibility of marking your itinerary on the control panel map





ARCADE GAMES: Different arcade games may appear at any time: an attack by reptiles or a natural disaster to avoid. Whatever the case, one good piece of advice is always to be at your physical and mental best.

REMARKS-WARNINGS:

- in case you are eliminated early in the game, you may rebegin the adventure by quickly repeating the prologue,
- with a l-month food reserve, it is clear that the adventure cannot exceed this time by much longer,
- position clues are any information found along the route (objects, particular natural zones, etc.) which enable you to find your position on the map with respect to the itinerary used by the previous expedition,
- carefully position your mark on the map, you alone are responsible. Many underground zones look alike,
- pay close attention to your health. There may be surprises,

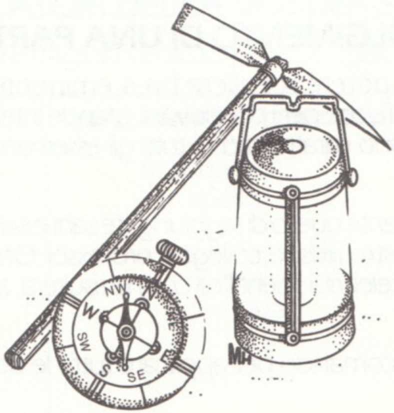
ARE YOU READY TO PLAY!

Good Luck!

Be at your best because JULES VERNE is watching you.

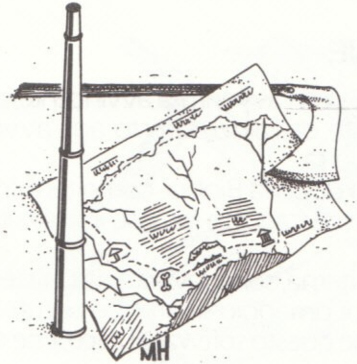
PRESENTAZIONE

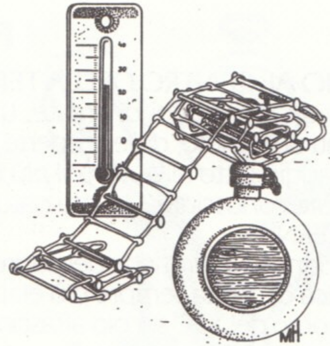
"VIAGGIO AL CENTRO DELLA TERRA" é il SOFTWARE di un'avventura avvincente, costellata di appassionanti giochi di arcate, uno più sorprendente dell'altro, aperto agli avventurieri innamorati dell'ignoto, delle scoperte e del desiderio di libertà.
E' un omaggio fatto all'autore, il più tradotto nel mondo dopo la Bibbia, conto tenuto di tutte le letterature conosciute. Si tratta naturalmente dello scrittore francese famoso in tutto il mondo: GIULIO VERNE.
Le aspirazioni avveniristiche del padre dell'avventura moderna, sono favorite da una tecnologia informatica di punta sempre più elaborata. Quale miglior omaggio si sarebbe potuto rendere a quest' uomo del XIXe secolo affascinato dall'avvenire che questo software unico, che é, a più di un titolo, un inno al progresso?



COMANDI

PC	Spostamento: cursore Convalida: tasto ESPACE o ENTER Possibilità di ridefinire i tasti della tastiera
ATARI ST AMIGA	Tutto al mouse



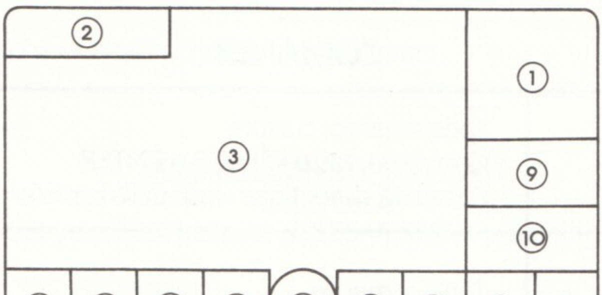


SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

IL VOSTRO PERSONAGGIO : potete scegliere tra 4 eminenti scienziati, dotati ciascuno di personalità molto diverse, qualità fisiche per i più giovani, grande intelligenza riflessiva per i più anziani, ma anche di alcuni difetti che sono caratteristici di tutti gli esseri umani. Che volete, nulla é perfetto a questo mondo.

IL VOSTRO SCOPO : é naturalmente quello di raggiungere sani e salvi il centro della terra, per provare al mondo la buona fede del vostro illustre collega il professor Otto LIDENBROCK. Ed anche per approfittare un po' della grande celebrità scientifica che ne risulterà, a meno che non ne siate impediti dalla vostra modestia.

I VOSTRI MEZZI : un quadro di comando per applicare tutte le decisioni dopo matura riflessione del vostro cervello geniale.



DESCRIZIONE DEL QUADRO DI COMANDO:

1 - Il vostro superbo ritratto, fresco e raggiante, per lo meno all'inizio.

2 - La data e l'ora che vi permetteranno di situarvi nel tempo, e di tenere un giornale di bordo degli avvenimenti.

3 - Una carta in spaccato del vostro itinerario, stabilito al momento della prima spedizione, che segnala le zone da evitare e gli scopi da raggiungere.
Un'altra carta, questa qui marittima, cha apparirà al momento voluto segnalando le direzioni possibili del vento e le zone da evitare.

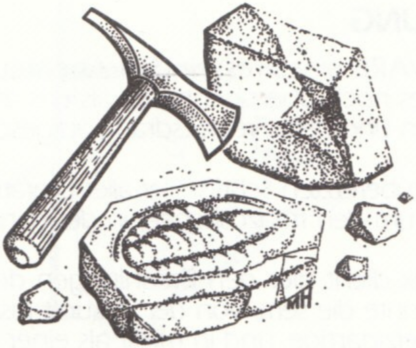
GLI INDICATORI DELLA VOSTRA SALUTE:

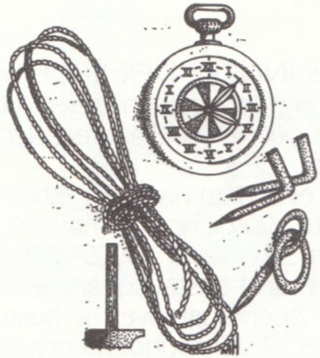
Influenzati dalle vostre decisioni e dagli avvenimenti, e che agiscono sul vostro stato generale:

Nº	INDICATORI	INFLUENZE FAVOREVOLI	SFAVOREVOLI
4	PROVVISTE riserve: 1 mese	razionamento riposo	tempo sforzi fisici
5	ACQUA riserva massima 10 giorni	ricerca dell'acqua	tempo sforzi fisici sbagli nella ricerca dell'acqua troppo riposo
6	VITALITA	cibo acqua cure riposo	sforzi fisici troppo razionamento incidenti accidenti
7	FISICO	cure riposo	ferite
8	STATO GENERALE	i 4 indicatori citati in precedenza se aumentano	i 4 indicatori citati in precedenza se si abbassano MORTE

LA SCELTA DELLE VOSTRE AZIONI:

N°	AZIONI	SCOPI	PRESENTAZIONE	MANEGGIO
9	ALLONTANARSI e TORNARE verso l'Islanda	avvicinarsi al centro della terra		testi contenenti degli indizi di posizione che permettono di segnalare il proprio itinerario sulla carta del quadro di comando
	SALIRE			
	SCENDERE			
queste 4 direzioni combinate a quelle del vento permettono di dirigere l'imbarcazione sul mare				
10	CERCARE L'ACQUA	per non morire di sete	gioco d'arcata	riempire il vostro secchiello con gocce d'acqua prima che l'infiltrazione si esaurisca
11	RIPOSARSI	per non sciupare la forma e la vitalità	cronometro	selezionare con l'aiuto del cursore un tempo di riposo
12	CURARSI	per non sciupare la salute fisica	quadro di cure e borsa di pronto soccorso	dopo diagnosi selezionare la quantità di cure da apportare
13	RAZIONARSI	fare economie sui viveri e sull'acqua	un misuratore	selezione del tasso di razionamento scelto
14	STUDIARE	conoscere la profondità nella crosta terrestre	un quadro di conoscenze geologiche e dei campioni del luogo	paragonare rocce e fossili e possibilità di segnalare il proprio itinerario sulla carta del quadro di comando





I GIOCHI DI ARCATA: possono prodursi a qualunque momento diversi giochi d'arcata, un attacco qualsiasi di rettili o anche una catastrofe naturale da evitare. Qualunque cosa accada, siate sempre al meglio della vostra forma fisica e morale.

ANNOTAZIONI-AVVERTENZE:

- in caso di scomparsa prematura, é possibile ricominciare l'avventura facendo passare rapidamente il prologo,
- é chiaro che, potendo contare su delle provviste per un mese, l'avventura non potrà durare un tempo molto più lungo,
- sono chiamati indizi di posizione, tutte le informazioni trovate lungo il cammino (oggetti, zone naturali particolari ecc.) che permettono di situarsi sulla carta in rapporto all'itinerario adottato dalla precedente spedizione.
- attenzione al momento di effettuare la vostra segnalazione sulla carta, il solo responsabile siete voi. La somiglianza della maggior parte dei luoghi sotterranei puo' trarre in inganno.
- attenzione alla precarietà della vostra salute, che puo' portarvi ad avere sgradevoli sorprese.

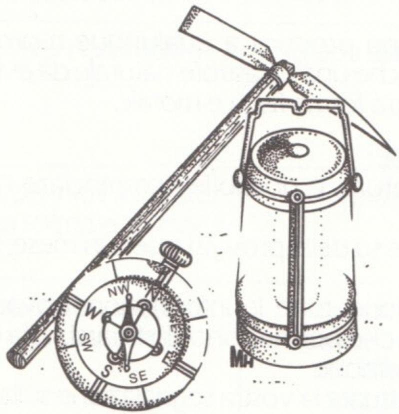
ED ORA TOCCA A VOI

Vi auguriamo buona fortuna e state in gamba,

GIULIO VERNE vi vede.

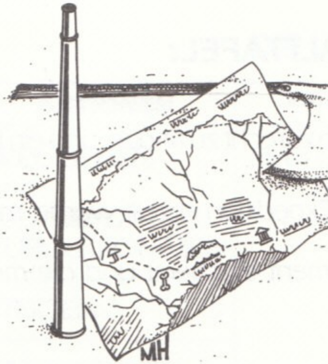
VORLEGUNG

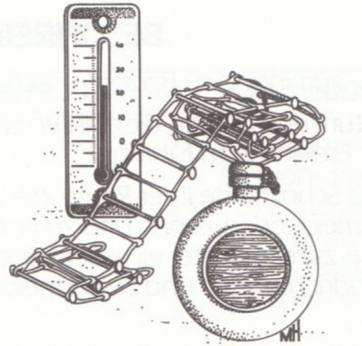
REISE INS INNERE DER ERDE ist die SOFTWARE eines fesseinden Abenteuers, mit passionierenden Arkadenspielen, von denen jedes noch überraschender als das andere ist, übersät. Für dem Unbekannten, den Entdeckungen und dem Freiheitsdrang aufgeschlossene Abenteurer.
Es ist dies eine dem nach der Bibel weitwelt meistüberetzten Schrifsteller aller Literaturklassen gewidmete Würdigung. Es handelt sich natürlich um den französischen, in der ganzen Welt bekannten, Schrifsteller JULES VERNE.
Modernste und bestausgearbeitete Datentechnik dient hier den Erzählungen des Vaters moderner Abenteuer; welche bessere Ehrung konnte die sem, von der Zukunft faszinierten, Manne des 19. Jahrhunderts erweisen, als diese eizigartige, und in mehr als einer Hinsicht, ein Loblied des Fortschrittes darstellende Software?



STEUERUNGEN

SCHALTPULT	Bewegung: Cursor Bestätigung: Taste SPACE oder ENTER Möglichkeit, die Tasten neu zu definieren
ATARI ST AMIGA	Alles am Handschalter



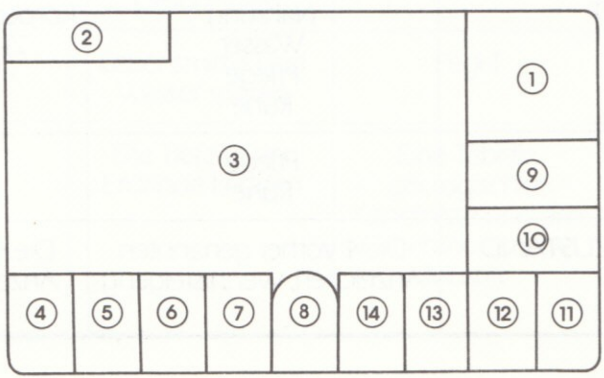


ABLAUF EINES SPIELES

IHRE PERSONLICHKEIT : Sie haben die Wahl zwischen 4 hervorragenden Wissenchaftlern mit sehr verschiedenartigen Charaktern, physischen Vorzügen für die Jüngeren, eine grosse überlegungsintelligenz für die älteren, aber auch mit gewissen, allen menschlichen Wesen eigenen, Fehlern. Was soll man machen, in der Welt ist eben nicht alles perfekt.

IHR ZIEL : Dieses besteht natürlich darin, heil und gesund den Erdkern zu erreichen, um der Welt zu beweisen, wie recht Ihr berühmter Kollege, der Professor Otto LIDENBROCK hat. Und auch um etwas von dem grossen, wissenschaftlichen Weltruf mitzugenlessen, der daraus hervorgeht, zumindest, wenn Ihre Bescheidenheit sich dem nicht widersetzt.

IHRE MITTEL : Eine Schalttafel zur Umsetzung in die Tat aller von Ihrem genialen Gehirn reiflich überlegten Entschaldungen.



BESCHREIBUNG DER SCHALTTAFEL:

1 - Ihr - zumindest zu Bzginn - frisches und strahlendes Porträt.

2 - Datum und Uhrzeit, die es Ihren ermöglichen, sich zeitlich zurecht zu finden, und ein Logbuch der Ereignisse zu führen.

3 - Eine Schnittkarte Ihrer Route, die während Ihrer ersten Expedition erstellt wurde, mit den zu vermeidenden Zonen und zu erreichenden Zielen.
Eine zweite Karte, eine Seekarte, die im rechten Moment erscheint und die möglichen Windrichtungen und zu vermeidenden Zonen enthält.

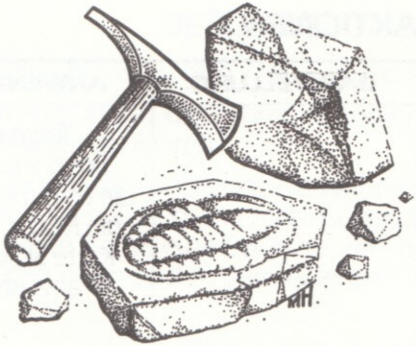
ANGABEN ZU IHRER GESUNDHEIT:

Beeinflusst durch Ihre Entscheldungen und die Ereignisse mit Auswirkungen auf Ihren Allgemeinzustand:

Nr.	ANZEICHEN	GÜNSTIGE EINFLÜSSE	UNGÜNSTIGE
4	NAHRUNG Reserven I Monat	Rationierung Ruhe	Zeit Körperliche Anstrengungen
5	WASSER Maxi-Reserven 10 Tage	Wassersuche	Zeit Körperliche Anstrengungen Ungeschikte Wasse suche Zuviel Ruhe
6	LEBENSKRAFT	Nahrung Wasser Pflege Ruhe	Körperliche Anstrengungen Zuviel Rationierung Zwischenfälle Unfälle
7	KÖRPERLICH	Pflege Ruhe	Verletzungen
8	ALLGEME INZUSTAND	Die 4 vorher genannten Anzeichen, wenn steigeng	Die 4 vorher genannten Anzeichen, wenn sinken TOD

DIE WAHL DER AKTIONEN

Nr.	AKTIONEN	ZIELE	DARSTELLUNG	ANWENDUNG
9	WEGGEHEN und nach Island ZURUCKKOMMEN STEIGEN NIEDERGEHEN	Dem Erdkern näher kommen		Texte mit Positionsdaten, die es ermöglichen, die Route auf der Karte Schalttafel abzustecn
Diese vier, mit den Windrichtungen kombinierten Richtungen, ermöglichen es, das Schiff auf dem Meer zu steuern.				
10	WASSER SUCHEN	Um nicht vor	Arkadenspiel	Ihren kleinen Eimer mit Wassertropfen füllen, bevor das Sickern aufhört
11	AUSRUHEN	Um Form und Fitness zu erhalten	Chronometer	Mittels Cursor die Ruhezeit wählen
12	SICH PFLEGEN	Zur Erhaltung der körperlichen Gesundheit	Pflegetabelle und Erste-Hilfekoffer	Nach Diagnose die notwendige Pflege wählen
13	RATIONIEREN	Lebensmittel und Wasser sparen	Pegel	Wahl des gewollten Rationssatzes
14	STUDIEREN	Die Tiefe in der Erdrinde kennen	Eine Tabelle geologischer Kenntnisse und am Ort entnommene Muster	Felsen und Fossilien vergleichen und Möglichkeit, seine Route auf der Schalttafel abzustecken





ARKADENSPIELE: Verschiedene Arkadenspiele können jederzeit auftreten, ein Angriff von Reptilien oder Naturkatastrophen zu vermeiden, etwa. Gleichwie ein guter Rat: Befinden Sie sich immer in bester körperlicher und moralischer Form.

HINWEISE, WARNUNGEN:

- Bei Vorzeitigem Verschwinden ist es immer möglich, das Abenteuer durch schnelles Übergehen des Prologes neu zu beginnnen,
- Es ist klar, dass, wenn man Über einen Monat Vorräte verfügt, das Abenteuer nicht viel länger dauern kann.
- Man nennt Positionsdaten alle unterwegs gefundenen Auskünfte (Gegenstände, besondere natürliche Zonen, usw.), die es ermöglichen sich auf der Karte im Verhältnis zur von der vorhergehenden Expedition eingeschlagenen Route zu orientieren,
- Achtung beim Austrichten Ihrer Absteckung auf der Karte, Sie allein sind dafür verantwortlich. Die Ähnlichkeit der meisten unterirdischen stätten miteinander kann irreführend wirken.
- Vorsicht bei schwachem Gesundheitszustand, dar unangenehme Überraschungen nach sich ziehen kann.

UND NUN IST ES AN IHNEN, ZU SPIELEN,

Wir wünachen Ihnen viel Glück, und seien Sie brilliant.

JULES VERNE schaut zu!

CHIP FRANCE
58, RUE LOUIS VANNINI
Z.I. DES CHANOUX
93330 NEUILLY-SUR-MARNE
TEL: 33 (1) 43 00 65 64